

ЭКСКЛЮЗИВЫ KICKSTARTER

Четыре эксклюзивных дополнения Kickstarter для *Transmissions* могут добавляться в игру вместе или по отдельности, чтобы принести новые стратегии и механики.

Преобразователи – при подготовке к игре поместите зелёный преобразователь на **ЛУГ**, а красный преобразователь на **ОЗЕРО** любой стороной вверх. Положите победные очки в общий запас рядом с игровым полем.

В ходе игры, когда робот оказывается на **ЛУГУ** или **ОЗЕРЕ** вы можете использовать преобразователь вместо того, чтобы взять энграммы. Преобразователь превращает компоненты (идеи, предметы и электричество) в победные очки. Используя преобразователь, берите указанное число победных очков из общего запаса.

Вы можете воспользоваться либо верхним, либо нижним свойством преобразователя, но не обоими. После использования преобразователя, переверните его карточку! В зависимости от того, какой стороной вверх он лежит, он будет преобразовывать разные компоненты.

Если победных очков в запасе недостаточно, возьмите столько, сколько осталось. Когда запас победных очков закончился, уберите преобразователи из игры.



Сбросьте любую идею со своего планшета, чтобы получить 2 победных очка.



Сбросьте 3 фишки электричества, чтобы получить 2 победных очка.

Сбросьте любой предмет со своего планшета, чтобы получить 7 победных очков.



Сбросьте 2 фишки электричества, чтобы получить 1 победное очко.

Предметы-джокеры – при подсчёте очков предмет-джокер копирует предмет из набора на вашем планшете игрока. Число лампочек на предмете-джокере должно соответствовать числу предметов в наборе (2 или 3). Если у вас нет ни одного предмета, который был бы частью набора, джокеру нечего копировать, и он не приносит очков.

Например, у вас есть кисточка из набора художественных принадлежностей и два предмета-джокера. В этом случае кисточка и каждый из джокеров принесут вам по 6 очков, то есть 18 в сумме.



На солонке и магните изображено по три лампочки, что соответствует трём предметам из набора художественных принадлежностей.

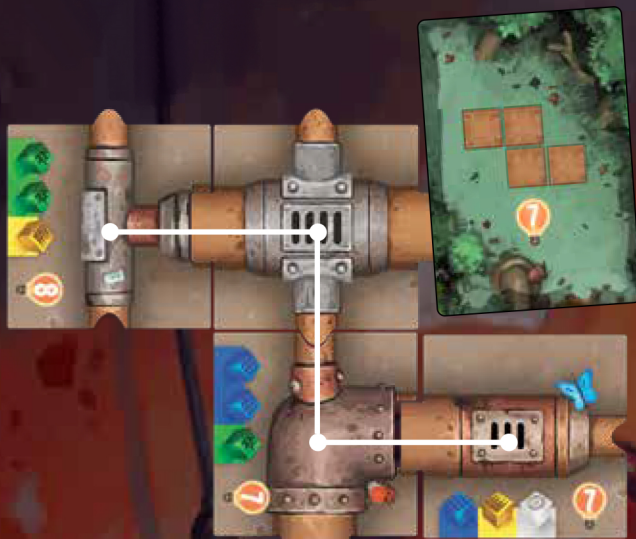
Птицы и бабочки при этом не копируются. Например, у вас есть зубная щётка и один предмет-джокер. Оба предмета принесут вам по 4 очка, но птица на жетоне щётки не удвоится.



Если вы завершили набор (собрали все предметы из него), предмет-джокер нельзя добавить к набору. Например, если у вас есть обе кофейные кружки, ни одну из них нельзя скопировать.



Карты леса с трубами – при подготовке к игре, выложите 7 карт леса с трубами лицевой стороной вверх вне поля рядом с **ЛЕСОМ**. Когда робот оказывается в лесу, вместо того, чтобы взять две карты леса, возьмите одну любую карту леса с трубами из доступных. Вы можете взять карту только если трубы (включая стартовый жетон труб) на вашем планшете соединены так, как показано на карте. Вы можете вращать карту, если нужно.



Эта карта леса приносит 7 победных очков, если трубы на вашем планшете соединены, как показано.

Идеи с победными очками – при подготовке к игре положите победные очки в общий запас рядом с игровым полем. В ходе игры вы можете использовать эти идеи, чтобы получать победные очки, сбрасывая определённые энграммы. Когда вы используете эту идею, берите победные очки из общего запаса. Если победных очков в запасе недостаточно, возьмите столько, сколько осталось. Когда запас победных очков заканчивается, эти идеи лишаются эффекта.

